Основные ходы

Руби и кромсай
Когда вы атакуете противника в ближнем бою, бросьте+СИЛ. ✴ На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. ✴ На 7-9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Дать залп
Когда, находясь на расстоянии, вы прицеливаетесь и стреляете в противника, бросьте+ЛОВ. ✴ На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. ✴ На 7-9 нанесите урон и выберите один из следующих вариантов:
- Чтобы попасть, ваш герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

Спастись от угрозы
Когда вы действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством...
- ...грубой силы, бросьте+СИЛ.
- ...проворства и быстроты, бросьте+ЛОВ.
- ...телосложения, бросьте+ТЕЛ.
- ...гибкости ума, бросьте+ИНТ.
- ...наблюдательности или силы духа, бросьте+МДР.
- ...очарования и изящных слов, бросьте+ХАР.

✴ На 10+ вы сумеете осуществить задуманное и избежать опасности. ✴ На 7-9 вы спотыкаетесь, медлите, или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Встать на защиту
Когда вы защищаете от нападения кого-то или что-то, бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ вы получаете запас 3. ✴ На 7-9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, вы можете потратить запас в соотношении один к одному на действия из следующего списка:
- Заслонить объект и принять атаку на себя.
- Ополовинить урон.
- Заставить атакующего открыться; один из союзников получает +1 на следующий бросок против него.
- Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.

Покопаться в памяти
Когда вы пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. ✴ На 7-9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?». Отвечайте честно.

Изучить обстановку
Когда вы внимательно изучаете человека или ситуацию, бросьте+МДР. ✴ На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. ✴ На 7-9 задайте один вопрос. Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.
- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Договориться
Когда вы пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему что-то, что ему необходимо или чего он желает. ✴ Если вы получаете 10+, он просит вас о чём-то и, заручившись вашим обещанием, сам помогает вам. ✴ На 7-9 персонажу необходимо немедленно предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.

Помочь или помешать
Когда вы помогаете или мешаете кому-то, с кем у вас узы, бросьте+число уз, связывающих вас. ✴ На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор. ✴ На 7-9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то ещё.

Особые ходы

Последний вздох

Когда вы умираете, вы на какое-то мгновение видите, что лежит за Чёрными Вратами Царства Смерти (ведущий должен это описать). Потом вы должны сделать бросок (просто бросок, безо всяких бонусов, Смерти нет дела до того, насколько вы круты). ✷ На 10+ вы сможете обмануть смерть — вы чувствуете себя неважно, но вы всё ещё живы. ✷ На 7-9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнёте за Чёрные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечёте черту. Ведущий скажем вам, когда это случится.

Тяжкая ноша

Когда вы делаете ход, будучи нагруженным чем-либо, вы можете быть перегружены. Если вес, который вы переносите в этот момент:

- равен или меньше вашей нагрузки, вы не получаете штрафа;
- меньше или равен вашей нагрузке+2, вы получаете штраф -1 на все ходы, пока не избавитесь от груза;
- больше чем ваша нагрузка+2, выберите, сбросить груз по меньшей мере на 1 веса или автоматом провалить бросок.

Разбить лагерь

Когда вы устраиваете привал, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете *нести дозор*. Если у вас достаточно опыта, можете *повысить уровень*. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Нести дозор

Когда вы несёте дозор и нечто приближается к лагерю, бросьте+МДР. ✷ На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. ✷ На 7-9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. ✷ При провале броска это нечто застаёт вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

Отправиться в опасное путешествие

Когда вы держите путь по враждебным территориям, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. ✷ На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которые вы проводите в пути до цели (на сколько именно, говорит ведущий);
- разведчик замечает любую опасность до нападения.

✷ На 7-9 каждый исполняет свою роль так, как и ожидалось, не лучше и не хуже: вы тратите столько пайков, сколько предполагали, проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаёте.

Конец сессии

В конце игровой сессии выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали не актуальны, или что-то ещё). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

Повысить уровень

Когда у вас появляется свободное время (от нескольких часов до нескольких дней), а ваш опыт равен (или выше) вашего текущего уровня+7, вы можете потратить его на то, чтобы усовершенствовать ваши умения.

- Вычтите из вашего опыта текущий уровень+7.
- Поднимите ваш уровень на 1.
- Выберите новый сложный ход из списка вашего класса.
- Если вы Маг, то вы также получаете новое заклинание в книгу.
- Увеличьте одну из ваших характеристик на 1 (это может изменить ваш модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристика не может быть выше 18.

Пополнить припасы

Когда вы хотите потратить наличность, вы можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ вы находите то, что ищите, по приемлемой цене. ✷ На 7-9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

Восстановить силы

Когда вы бездельничаете, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг) вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

Особые ходы

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. ✴ На 10+ выберите три пункта из списка. ✴ На 7–9 выберите один. ✴ При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы заводите знакомство с важным персонажем ведущего.
- До вас доходят интересные многообещающие слухи.
- Вы получаете полезную информацию.
- Во время пирушки вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утро за решёткой.

Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

✴ На 10+ вы можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. ✴ На 7–9 вам придётся согласиться на кого-то, похожего на того, кого вы хотите, или прогнать всех кандидатов. ✴ При провале желание пойти с вами изъявит какая-нибудь влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или девушка, ходячая катастрофа, или замаскированный враг, например), и вам предстоит либо взять их с собой и пожинать последствия, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то вы получаете -1 на следующую попытку найма.

Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте+ХАР. ✴ Результат 10+ значит, что слава о ваших деяниях распространилась и все узнают вас. ✴ На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.

Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две, получаете одно очко подготовки. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к любому броску. Нельзя потратить больше одного очка подготовки на один бросок.

Имя

Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир
Человек: Балдрик, Лиена, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафин, Кворра, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра

Внешность

Понимающие, пылающие или игривые глаза
Модная причёска, растрёпанный волосы, или стильная шляпа
Роскошная одежда, одежда для дороги, или бедная одежда
Худой, дородный или мускулистый

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
☐ ОСЛАБЛЕН -1	☐ ШАТАЕТСЯ -1	☐ БОЛЕН -1	☐ ОГЛУШЁН -1	☐ ОШЕЛОМЛЁН -1	☐ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон
к6

Броня

ОЗ
МАКС ОЗ = 6+Телосложение
ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ Доброе
Используйте своё искусство, чтобы помочь другим.

☐ Нейтральное
Избегите конфликта или разрядите напряжённую обстановку.

☐ Хаотичное
Подтолкните других к спонтанному принятию важных решений.

Расы

☐ Эльф
Оказавшись в важном, по вашему мнению, месте, можете спросить у ведущего один факт из истории этого места.

☐ Человек
Когда вы в первый раз приходите в цивилизованное поселение, там всегда находится кто-то, кто чтит традицию проявлять гостеприимство к менестрелям, и приглашает вас в гости.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
Это не первое моё приключение с ______________.
Я пел песни о ______________ задолго до нашей личной встречи.
______________ часто становится мишенью моих шуток.
Я пишу балладу о приключениях ______________.
______________ доверил(а) мне свою тайну.
______________ не доверяет мне, и не без причины.

Стартовые ходы

Магия искусства
Вплетая своё выступление в заклинание барда, выберите союзника и эффект:
- цель излечивает 1к8 урона;
- цель получает +1к4 к следующему броску урона;
- разум цели очищается от одного из зачарований;
- следующая успешная попытка помочь цели даст ей бонус +2, не +1.

Потом бросьте+ХАР. ✴ На 10+ на союзника накладывается выбранный эффект. ✴ На 7-9 ваше заклинание работает, однако, по выбору ведущего, вы либо привлекли нежелательное внимание, либо ваше колдовство отразилось на другие цели, подейсвовав и на них тоже.

Знание барда
Выберите сферу, на которой специализируетесь:
- заклинания и магия;
- мёртвые и немёртвые;
- знаменательные исторические события изведанного мира;
- необычные существа;
- планарные сферы;
- легенды о героях былых времён;
- боги и те, кто им служит.

Когда вы впервые сталкиваетесь с важным существом, предметом или местом (как сами решите), вы — если это связано со сферой ваших знаний барда — можете задать ведущему один вопрос об этом. Ведущий ответит честно. Он может спросить, из какой сказки, песни или легенды вам известна эта информация.

Обаятельный и искренний
Когда вы разговариваете с кем-то откровенно, вы можете задать игроку, которому принадлежит этот персонаж, один вопрос из списка ниже. Игрок должен дать честный ответ, а потом, в свою очередь задать вопрос из списка (на который вы также должны ответить честно).
- Кому ты служишь?
- Что бы ты хотел, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать _______?
- Скажи честно, что ты чувствуешь в данный момент?
- Каково твоё самое сокровенное желание?

Тихая гавань
Когда вы возвращаетесь в поселение, где уже бывали раньше, скажите ведущему, когда это произошло. Он расскажет вам, что изменилось здесь за прошедшее время.

Бард

УРОВЕНЬ
ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. У вас есть 5 пайков (на 5 использований, вес 1).

Выберите один инструмент из списка (у каждого вес 0):
- ☐ мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- ☐ хорошая лютня, подарок дворянина;
- ☐ свирель, на которой вы играли своей первой любви;
- ☐ украденный рог;
- ☐ скрипка, на которой ещё ни разу никто не играл;
- ☐ песенник на забытом наречии.

Выберите, что на вас надето:
- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ Броская одежда (вес 0)

Выберите своё оружие:
- ☐ Дуэльная рапира (взмах меча, точное, вес 2)
- ☐ Старый лук (близко, вес 2), колчан стрел (боезапас 3, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)

Выберите одно:
- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
- ☐ Бинты (вес 0)
- ☐ Табак полуросликов (вес 0)
- ☐ 3 монеты

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Целительная песнь
Когда вы используете магию своего искусства для исцеления, вы излечиваете дополнительно 1к8 урона.

☐ Чудовищная какофония
Когда вы используете магию своего искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 1к4.

☐ Громкость на полную
Когда вы выкладываетесь по полной, обрушивая на врага всю безумную силу своей музыки (возможно, это потрясающее соло на лютне, или мощная партия на духовых): выберите цель, которая может слышать вас, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы заставляете цель атаковать своего ближайшего союзника. ✴ На 7-9 она тоже атакует ближайшего союзника, однако и вам не удастся избежать её внимания и гнева.

☐ Металлический вой
Когда вы жутко кричите берёте разрушительный аккорд, выберите цель и бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ цель получает 1к10 урона и глохнет на несколько минут. ✴ На 7-9 вы наносите урон, но сила выходит из-под контроля: ведущий выбирает вторую жертву заклинания.

☐ С небольшой помощью моих друзей
Когда вы успешно *помогли* кому-то, вы тоже получаете +1 на следующий ход.

☐ Неземная музыка
Магия искусства в вашем исполнении впечатляет —можете выбрать два эффекта, а не один.

☐ Дуэльное парирование
Сделав ход *руби и кромсай*, вы получаете +1 к броне на следующий ход.

☐ Облапошить
Когда вы *договариваетесь* с кем-либо, при 7+ вы также получаете +1 на следующий ход, связанный с этой персоной.

☐ Мультикласс: дилетант
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

☐ Мультикласс: посвящённый
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Целительный хор
Заменяет: Целительная песнь
Исцеляя с помощью *магии искусства*, вы лечите на 2к8 урона больше.

☐ Чудовищный аккорд
Заменяет: Чудовищная какофония
Когда вы используете магию своего искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 2к4.

☐ Незабываемое лицо
Когда вы встречаете кого-то, с кем, как вам кажется, вы уже когда-то виделись, вы получаете +1 на следующий бросок, связанный с ним.

☐ Репутация
Когда вы впервые встречаете кого-то, кто слышал песни о вас, бросьте+-ХАР. ✴ На 10+ назовите ведущему два факта, которые этот человек слышал о вас. ✴ На 7-9 назовите один факт; второй факт скажет сам ведущий.

☐ Неземной хор
Заменяет: Неземная музыка
Когда вы используете магию своего искусства, выберите два эффекта. Вы также можете усилить один из эффектов вдвое.

☐ Магический слух
Когда вы слышите, как противник творит заклинание, ведущий говорит вам название заклинания и его эффект. Получите +1 на следующий ход, если будете действовать в соответствии и с полученной информацией.

☐ Уклончивость
Когда вы используете ход *обаятельный и искренний* вы также можете спросить: «Есть ли у тебя уязвимое место, которым я могу воспользоваться?». Тот, кого вы спрашиваете, не может задать этот вопрос вам.

☐ Блок дуэлянта
Заменяет: Парирование дуэлянта
Сделав ход *руби и кромсай*, вы получаете +2 к броне на следующий ход.

☐ Обжулить
Заменяет: Облапошить
Когда вы *договариваетесь* с кем-то, при 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с ними. Также вы можете задать этому игроку вопрос, на который тот обязан честно ответить.

☐ Мультикласс: Мастер
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Имя

Гном: Дарга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сиггруг, Фрея
Человек: Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Пётр, Далия, Кармин

Внешность

Добрые глаза, проницательные глаза, или грустные глаза
Тонзура, странная причёска, или выбритая голова
Длинная сутана, церемониальные одежды, или самая обычная одежда

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
☐ ОСЛАБЛЕН -1	☐ ШАТАЕТСЯ -1	☐ БОЛЕН -1	☐ ОГЛУШЁН -1	☐ ОШЕЛОМЛЁН -1	☐ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон

к6

Броня

ОЗ

МАКС ОЗ = 6+Телосложение

ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ **Доброе**
Исцелите другого, несмотря на опасность.

☐ **Законное**
Следуйте заветам божества или церкви, несмотря на опасность.

☐ **Злое**
Навредите другому, чтобы доказать мощь своей церкви или бога.

Расы

☐ **Гном**
Вы и камень — одно целое. Когда вы возносите молитву, вы также получаете особый псалом: глас бессловесных, однако использовать его можно только для общения с духами камня.

☐ **Человек**
Ваша вера поощряет широту интересов. Выберите одно заклинание мага. Вы получаете его и творите как заклинание жреца.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
_________ оскорбил(а) моё божество; я не доверю ему/ей.
_________ хороший, верующий человек; я доверяю ему/ей полностью.
_________ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.
Я пытаюсь обратить _________ в мою веру.

Изгнание нежити

Когда вы поднимаете ваш священный символ и взываете к божеству о помощи, бросьте+МДР. ✴ На 7+ ни один живой мертвец не может приблизиться к вам, пока вы молитесь и сжимаете в руках святой символ. ✴ На 10+ вы также на несколько мгновений ошеломляете разумную нежить, а неразумную обращаете в бегство. Враждебное поведение сводит эффект на нет, и она возвращается к своему обычному поведению. Разумная нежить, однако, может найти способ портить вам жизнь издалека. На то она и разумная.

Стартовые ходы

Божество

Вы служите и поклоняетесь некому божеству, которое дарует вам заклинания. Дайте вашему богу имя (возможно, Гельферт, Сакеллус, Зорика или Крагон Суровый) и выберите домен божества:

- Исцеление и восстановление
- Кровавые битвы
- Цивилизация
- Знание и то, что сокрыто
- Униженные и забытые
- Те, Кто Спит в Глубинах

Выберите принципы своей религии:

- Ваша религия проповедует святость страдания, выберите заповедь: Мученичество.
- Ваша религия — закрытый культ, ваша заповедь: Тайные знания.
- Ваша религия практикует жертвоприношения, ваша заповедь: Подношения.
- Ваша религия лучшим испытанием считает бой, ваша заповедь: Личная победа.

Знак свыше

Когда вы исполняете заповеди своей веры, действуя согласно её принципам, божество ниспосылает вам полезное знание или иной дар, связанный с доменом божества. Ведущий сообщит, что именно.

Молитва

Когда вы проводите некоторое время (около часа) в спокойной молитве своему божеству, никем и ничем не прерываемые, вы:

- Теряете все ниспосланные вам на данный момент заклинания.
- Божество ниспосылает новые заклинания на ваш выбор; сумма их уровней не должна превышать ваш уровень+1, и ни одно не должно иметь уровень выше, чем ваш.
- Подготавливаете все ваши псалмы. При подсчёте суммы уровней заклинаний они не учитываются.

Сотворить заклинание

Когда вы используете заклинание — выпускаете на волю силу, ниспосланную божеством — бросьте+МДР. ✴ При успехе у вас получается сотворить заклинание. На 10+ божество не забирает дарованные вам силы. ✴ На 7-9 выберите одно:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в затруднительной ситуации. Ведущий сообщит подробности.
- Применение магии отдаляет вас от божества — вы получаете -1 на все броски сотворения заклинаний до следующей молитвы.
- После того, как заклинание сотворено, божество забирает его у вас. Вы не можете использовать это заклинание снова, пока не проведёте некоторое время в молитве и оно не будет вновь ниспослано вам.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний иногда накладывает штраф на ваши броски заклинаний.

Жрец

УРОВЕНЬ
ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 10+СИЛ. У вас имеются пайки (5 использований, вес 1) и символ божества — опишите его (вес 0).

Выберите, что вы используете для защиты:
- ☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)
- ☐ Щит (+1 к броне, вес 2)

Выберите, чем вооружены:
- ☐ Боевой молот (взмах меча, вес 1)
- ☐ Палица (взмах меча, вес 1)
- ☐ Посох (взмах меча, двуручное, вес 1) и бинты (вес 0)

Выберите одно:
- ☐ Дорожное снаряжение (вес 1) и пайки (на 5 использований, вес 1)
- ☐ Целительное зелье (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Избранник
Выберите одно заклинание. Когда божество ниспосылает его вам, считайте, что уровень этого заклинания меньше на 1.

☐ Воодушевление
Когда вы исцеляете кого-то, он получает +2 к следующему броску урона.

☐ Между жизнью и смертью
Когда кто-то делает при вас последний вздох, он получает +1 к броску.

☐ Безмятежность
Творя заклинание, игнорируйте первый штраф -1 за уже действующие.

☐ Первая помощь
Исцелить лёгкие раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ Божественное вмешательство
Когда вы молитесь, вы получаете запас 1, теряя при этом весь текущий запас. Когда вы или ваш союзник получают урон, потратьте 1, чтобы воззвать к божеству. Благодаря его вмешательству (это может быть неожиданный порыв ветра, вспышка света) цель урона не получает.

☐ Покаяние
Когда вы, получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью, можете согласиться на дополнительный 1к4 урона (сквозь броню), чтобы получить +1 на следующее заклинание.

☐ Усиление
Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:
- Действенность заклинания увеличивается вдвое
- Количество целей заклинания увеличивается вдвое

☐ Мольба об указании пути
Когда вы жертвуете своему божеству что-то ценное и молитесь о том, чтобы оно указало вам путь, божество говорит вам, что оно от вас хочет. Если вы следуете его воли, запишите себе опыт.

☐ Божественная защита
Если вы не используете щит или доспехи, то получаете броню 2.

☐ Опытный целитель
Когда вы лечите кого-либо, добавьте свой уровень к исцелённому урону.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Помазанник
Требуется: Избранник
Выберите одно заклинание вдобавок к тому, что дал вам ход избранник. Когда божество дарует его вам, считайте, что его уровень меньше на 1.

Богоподобие
Впервые помолившись своему божеству (и сопроводив это нужной церемонией) после взятия этого хода, выберите связанную с божеством особенность (бритвенно-острые когти, лазурные крылья, всевидящее око и т.д.) Закончив молитву, вы навсегда получаете эту особенность.

☐ Жнец
Если после схватки вы тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых, вы получаете +1 на следующий ход.

☐ Провидение
Заменяет: Ясность
Когда вы творите заклинание, игнорируйте штраф -1 от двух длительных заклинаний, которые вы поддерживаете.

☐ Великая первая помощь
Исцелить средние раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ Божественная неуязвимость
Заменяет: Божественное вмешательство
Когда вы молитесь, вы получаете запас 2, теряя при этом весь запас, который у вас был. Когда вы или ваш союзник получают урон, потратьте 1, чтобы воззвать к божеству. После этого оно каким-то образом вмешается в ход событий: это может быть неожиданный порыв ветра, поехавшая нога, вспышка света. В результате цель урона не получает.

☐ Мученик
Заменяет: Покаяние
Когда вы, получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью, то можете получить дополнительно 1к4 урона, игнорирующего броню, отчего получите +1 на следующий бросок сотворения заклинания, и бонус к наносимому урону, равный вашему уровню.

☐ Божественный доспех
Заменяет: Божественная защита
Если вы не используете щит или доспехи, то получаете броню 3.

☐ Великое усиление
Заменяет: Усиление
Когда вы творите заклинание, то, на 10-11, вы можете выбрать последствие из списка для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать один из перечисленных ниже эффектов. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:
Действенность заклинания увеличивается вдвое
Количество целей заклинания увеличивается вдвое

☐ Мультикласс: дилетант
Возьмите ход другого класса. При этом исходите из расчета, что ваш уровень ниже на 1.

Псалмы

Каждый раз, когда вы молитесь, вы получаете все псалмы. Псалмы не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ Свет *псалом*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать божественный свет, по яркости равный свету факела. От волшебного пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует только в вашем присутствии.

☐ Освящение *псалом*

Еда или напиток, которые вы держите, творя это заклинание, становятся освящёнными (или проклятыми) и очищаются от любой мирской порчи.

☐ Указание свыше *псалом*

Перед вами на краткое время появляется символ вашего божества и указывает направление либо дальнейшие действия, угодные божеству. Сообщение ограничивается лишь молчаливым указанием; полноценно пообщаться с божеством не выйдет.

Заклинания 1 уровня

☐ Благословение *Уровень 1* *длительное*

Ваше божество ниспосылает удачу бойцу, которого вы выберете целью заклинания. Он получает +1 на все броски, пока сражается. Вы получаете -1 на всё время действия заклинания.

☐ Исцелить лёгкие раны *Уровень 1*

Ваше прикосновение заставляет раны подсохнуть и облегчает боль в сломанных костях. Вы исцеляете 1к8 урона союзнику, которого коснулись.

☐ Обнаружить мировоззрение *Уровень 1*

Когда вы творите заклинание, выберите мировоззрение: Доброе, Злое, Законное или Хаотичное. На короткое время вы получаете способность чувствовать это мировоззрение: видеть ауру, ощущать характерный запах, чувствовать тепло или холод и т.п. Ведущий укажет, что именно.

☐ Вселить ужас *Уровень 1* *длительное*

Выберите цель, которая находится в поле вашего зрения, и какой-нибудь объект рядом. Пока вы удерживаете заклинание, цель боится этого объекта. Как именно этот страх будет проявляться, зависит от цели: она может убежать, запаниковать, умолять о пощаде, или кинуться в драку. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний. Целью этого заклинания не может быть существо менее разумное, чем животное (магический механизм, нежить, автоматон и тому подобное).

☐ Волшебное оружие *Уровень 1* *длительное*

Оружие, которое вы держите в руках во время сотворения заклинания, наносит дополнительные 1к4 урона, пока вы не развеете заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете -1 на все заклинания.

☐ Святилище *Уровень 1*

Читая это заклинание, обойдите по кругу участок земли; с этого момент он освящен вашим божеством. Пока вы находитесь в святилище, вы чувствуете, если кто-нибудь в этой области действует со злым умыслом, или заходит в неё с недобрыми намерениями. Все, кого лечат на территории святилища, исцеляют дополнительно 1к4 ОЗ.

☐ Говорить с мёртвыми *Уровень 1*

Вы ведёте короткую беседу с мёртвым телом. Оно ответит на три ваших вопроса, которые вы зададите, так хорошо, как только сможет, опираясь на знания, которые имело при жизни и получило после смерти.

Заклинания 3 уровня

☐ Поднять мертвеца *Уровень 3* *длительное*

Вы призываете на службу голодного духа, который вселяется в свежий труп. Таким образом вы создаёте зомби, который слушается ваших приказов, насколько позволяют его ограниченные способности. Считайте зомби персонажем, которому, доступны лишь основные ходы. Модификаторы всех его характеристик равны +1 и он имеет ОЗ 1. Также ваш зомби получает 1к4 следующих черт:

- Способный. Одна характеристика имеет модификатор +2.
- Прочный. Дайте ему +2 ОЗ за каждый ваш уровень.
- Его мозг ещё работает, он может выполнять сложные задания.
- С виду не похож на мертвеца (по крайней мере, день-два).

Зомби существует, пока его не разрушат, нанеся урон, превышающий его ОЗ, или пока вы не прекратите поддерживать заклинание. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем заклинаниям.

☐ Исцелить средние раны *Уровень 3*

Ваше волшебство останавливает кровотечение и ставит на место сдвинувшиеся кости. Вы исцеляете 2к8 урона союзнику, которого коснулись.

☐ Темнота *Уровень 3* *длительное*

Выберите область, которую можете видеть. Она погружается в сверхъестественную темноту и тени. Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

☐ Воскрешение *Уровень 3*

Скажите ведущему, что хотите воскресить мертвеца, чья душа ещё не совсем покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, однако ведущий поставит вам одно или несколько условий (возможно, все сразу), которые нужно выполнить:

- Это займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам необходима помощь ___________.
- На это уйдёт целое состояние.
- Вам придётся пожертвовать ___________, чтобы сделать это.

В зависимости от обстоятельств, ведущий может разрешить вам выполнить условия не сразу, однако пока вы это не сделаете, воскрешение не будет окончательным. Или не разрешить.

☐ Удержать персону *Уровень 3*

Выберите персону в поле вашего зрения. Пока вы не творите заклинаний и присутствуете неподалёку, она не может делать ничего, кроме как говорить. Действие заклинания заканчивается, как только цель получит урон из любого источника.

Заклинания 5 уровня

☐ Откровение *Уровень 5*
Божество отвечает на ваши молитвы, и посылает вам озарение. Ведущий пролёт свет на создавшуюся ситуацию. Когда вы действуете согласно этой информации, вы получаете +1 к следующему броску.

☐ Исцелить тяжёлые раны
Союзник, которого вы коснулись, излечивает 3к8 урона.

☐ Прорицание *Уровень 5*
Назовите человека, место или вещь, о которой хотите узнать. Ваше божество посылает видение цели, ясное, будто вы стоите в двух шагах от неё.

☐ Заражение *Уровень 5* *длительное*
Выберите существо в поле вашего зрения. Пока вы поддерживаете заклинание, цель страдает от болезни (на ваш выбор). Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

☐ Глас бессловесного *Уровень 5*
Коснувшись вещи, вы разговариваете с живущим в ней духом. Эта вещь отвечает в меру своих способностей на три ваших вопроса.

☐ Истинное зрение *Уровень 5* *длительное*
Вашему взору предстаёт истинная суть вещей. Вы видите сквозь иллюзии. Ведущий описывает окружающую обстановку без миражей и фальши любой природы, волшебной или нет. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

☐ Тюрьма души *Уровень 5*
Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Оно осознаёт, что заперто, но на него можно влиять с помощью заклинаний, переговоров и подобного, а броски ходов против него получают +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но запереть её в камне вновь нельзя.

Заклинания 7 уровня

☐ Слово возвращения *Уровень 7*
Творя заклинание, выберите слово. Произнесение выбранного слова впервые после сотворения этого заклинания моментально перенесёт вас и касавшихся вас союзников в место, где вы творили заклинание. Выбрать можно только одно место; если вы вновь сотворите слово возвращения (до озвучивания предыдущего), оно просто заменит прежнее.

☐ Исцеление *Уровень 7*
Коснувшись союзника, вы исцеляете его урон (максимальное количество восстановленных так ОЗ не может превышать ваши ОЗ).

☐ Урон *Уровень 7*
Касаясь противника, вы обрушиваете на него божественный гнев: вы наносите 2к8 урона ему и 1к6 урона себе. Этот урон игнорирует броню

☐ Разделение *Уровень 7* *длительное*
Выберите конечность цели — руку, щупальце, крыло. Ваша магия заставляет её отделиться от тела (это не наносит урона, но причиняет сильную боль). Отсутствующая конечность, например, не позволяет крылатому существу летать, а быку — поднять вас на рога. Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

☐ Управление погодой *Уровень 7*
Вознесите молитву о дожде, либо солнце, либо ветре, либо снеге. Божество ответит в течение дня или около того. Погода изменится согласно вашему желанию, и будет держаться несколько дней.

☐ Метка смерти *Уровень 7*
Выберите существо, чьё истинное имя вы знаете. Это заклинание проявляет несмываемые руны на указанной поверхности. Если выбранное существо их прочитает, оно умрёт.

Заклинания 9 уровня

☐ Ураган возмездия *Уровень 9*
Ваше божество устраивает сверхъестественный погодный катаклизм по вашему желанию. Кислота или кровь, льющиеся с небес; облака, состоящие из душ; ветер, который поднимает дома в воздух — или что-то другое, что вы смогли вообразить. Просите, и обрящете.

☐ Исправление *Уровень 9*
Выберите одно событие из прошлого цели. Заклинание исправляет все последствия этого события: урон, яд, болезни, какие-то магические эффекты. ОЗ и болезни исцеляются, действие яда нейтрализуется, колдовство развеивается.

☐ Аура божества *Уровень 9* *длительное*
Любое существо должно спросить у вас разрешения, прежде чем приблизиться к вам. Ваше разрешение должно звучать чётко и недвусмысленно. Те, кто приблизился к вам без разрешения, каждый раз, когда получают урон, прибавляют к нему дополнительный 1к10. Пока вы поддерживаете это заклинание, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

☐ Поглотить нежизнь *Уровень 9*
Своим прикосновением вы уничтожаете неразумную нежить. Полученную в результате энергию можно использовать для исцеления себя самого или союзника, к кому прикоснётесь впоследствии. Количество исцелённого урона равно ОЗ существа, которое у него оставалось к тому моменту, как вы его уничтожили.

☐ Проклятье *Уровень 9*
Назовите город, временное поселение или другое место, где живут люди. Пока заклинание действует, это место терзает проклятье, соответствующее домену вашего божества (саранча, смерть первенцев и тому подобное). Пока это заклинание действует, вы получаете штраф -1 к сотворению всех заклинаний.

Имя

Эльф: Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолиир, Митралан, Таэрос, Эгор
Полурослик: Таннер, Данстан, Роуз, Иви, Робард, Мэб, Файстль, Пак, Энн, Сира
Человек: Элана, Обелис, Герран, Сиула, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибель, Нильс, Вей

Внешность

Мудрые глаза, дикий взгляд, или пронзительный взор
Меховой капюшон, спутанные волосы, или косички
Ритуальное одеяние, удобная одежда из кожи, или потрёпанная шкура

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон к6

Броня

ОЗ МАКС ОЗ = 6+Телосложение ТЕКУЩИЕ / МАКС

Мировоззрение

☐ Хаотичное
Уничтожьте символ цивилизации.

☐ Доброе
Помогите кому-либо или чему-либо вырасти.

☐ Нейтральное
Ликвидируйте угрозу, чья сущность противна природе.

Расы

☐ Эльф
В ваших жилах течёт сок мирового древа. Великий лес — всегда ваша земля, с какими бы другими землями вы не избрали связь.

☐ Человек
Именно люди приручили животных, создав прочную связь с их родом. Вы можете превратиться (помимо прочего) в любое домашнее животное.

☐ Полурослик
Вы поёте целительные песни весенних ручьёв. Когда вы разбиваете лагерь, вы и ваши союзники лечите +1к6 здоровья.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
___________ пахнет как добыча, а не как охотник.
Духи говорят, что ________ угрожает огромная опасность.
Я показал __________ тайный обряд земель.
Мы с _________ вкусили крови друг друга. Это связало нас.

Постижение сущности

Когда вы проводите какое-то время за изучением духа животного, вы можете добавить его вид к числу тех, в кого вы можете превращаться.

Стартовые ходы

Дитя земли

Сильные и древние духи местности, где вы обучались магии, отметили вас как своего. Куда бы вы не отправились, они остаются внутри вас и позволяют принимать свой облик. Выберите один вариант из числа приведённых ниже. Это земля, с которой у вас есть гармоничная связь. Когда вы превращаетесь, вы можете принять облик любого животного, которое живёт в этой местности.

☐ Великий лес
☐ Шепчущие равнины
☐ Бескрайняя пустыня
☐ Зловонные топи
☐ Устье реки
☐ Подземные глубины
☐ Сапфировые острова
☐ Открытое море
☐ Облачные горы
☐ Ледяной север
☐ Выжженная пустошь

Выберите метку: черту внешности, которая выдаёт в вас дитя земли, и которая свидетельствует о вашей связи с духами. Это может быть черта, присущая животному, вроде пятен леопарда или рогов, или что-то иное: волосы, похожие на листья, блестящие как лёд глаза. Какой бы облик вы не принимали, метка остаётся.

Природа питает

Вам не нужно есть или пить. Если ход гласит «используйте паёк», не обращайте на это внимание.

Язык Духов

Хрюканье, лай, чириканье и любые другие голоса диких животных для вас понятны так же, как человеческая речь. Вы можете понимать любое животное, что обитает на ваших землях, или чью сущность вы постигли.

Превращение

Когда вы взываете к духам, чтобы изменить с их помощью свой облик, бросьте+МДР. ✴ На 10+ вы получаете запас 3. ✴ На 7-9 — запас 2. ✴ При провале вы получаете последствия, который назовёт ведущий, и, несмотря ни на что, запас 1.
Вы можете превратиться в любое животное, которое водится в ваших землях или сущность которого вы постигли: вы, со всеми вашими вещами, принимаете облик представителя этого вида. Вы перенимаете все сильные и слабые стороны этого животного: когти, крылья, жабры, способность дышать под водой (и неспособность дышать воздухом). Ваши характеристики остаются, хотя условия для некоторых ходов будет сложнее создать: домашней кошке с огром не тягаться. Ведущий также назовёт один или несколько ходов, доступных вашему новому обличью. Потратьте один запас, чтобы сделать такой ход. Когда запас заканчивается, вы возвращаетесь в свою обычное обличье. Вы также можете сделать это в любой момент, потратив весь оставшийся запас.

Друид

УРОВЕНЬ
ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 6+СИЛ. Вы носите с собой памятный символ своей земли; опишите его.

Выберите, что вы используете для защиты:
☐ Доспехи из шкур (броня 1, вес 1)
☐ Деревянный щит (броня +1, вес 1)

Выберите оружие:
☐ Дубинка (взмах меча, вес 2)
☐ Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)
☐ Копьё (взмах меча, метательное, близко, вес 1)

Выберите один из вариантов:
☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
☐ Припарки и травы (на 2 использования, вес 1)
☐ Табак полуросликов (вес 0)
☐ 3 противоядия (вес 0)

Типичные ходы животных

Стайные охотники
- Призвать стаю
- Повалить их на землю

Летающие создания
- Сбежать в небо
- Поднять врага в воздух

Мощные звери
- Затоптать их
- Прорваться

Ядовитые
- Отравить
- Отпугнуть

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Брат охотника
Выберите один ход из бланка следопыта.

☐ Выживает сильнейший
В обличии любого опасного животного ваш урон возрастает до 1к8.

☐ Шёпот духов
Если вы хорошо изучили духов местности, и взываете к ним, бросьте+МДР. Вам будет послано видение, важное для вас, ваших союзников и духов рядом. ✷ На 10+ видение будет ясным и полезным. ✷ На 7-9 — туманным и невнятным. ✷ При провале видение печалит, пугает, или ранит вас. Ведущий опишет, что вы увидели. Получите -1 на следующий ход.

☐ Кожа-кора
Вы получаете +1 к броне, если ваши ступни касаются земли.

☐ Глаза тигра
Оставив метку на теле животного (глиной, грязью, или кровью), вы обретаете способность видеть его глазами независимо от расстояния между вами. Чтобы создать новую метку, необходимо избавиться от старой.

☐ Укрытие
Когда вы в обличии животного получаете урон, вы можете вернуться в ваш истинный облик, и отменить нанесённый урон.

☐ Голоса неживого
Вашему взору доступны духи песка, камней и морских волн. Вы можете применять *превращение*, *язык духов* и *постижение сущности* к неодушевлённым природным предметам (камням, растениям и существам, сделанным из них). Обличия того, кто слышит голоса неживого, могут быть точными копиями вещей, в которые он превращается, или в них могут угадываться очертания фигуры друида.

☐ Мастер превращений
Превращаясь, выберите характеристику: пока вы находитесь в этом обличье, вы получаете +1 на все броски с этой характеристикой. Ведущий, в свою очередь, тоже выбирает одну из ваших характеристик: вы получаете -1 на все броски с ней, пока находитесь в этом обличье.

☐ Властелин стихий
Когда вы взываете к духам стихий огня, воды, земли или воздуха, чтобы они исполнили ваше поручение, бросьте+МДР. ✷ На 10+ выберите два варианта из списка ниже. ✷ На 7-9 выберите один. ✷ При провале ваш призыв оборачивается каким-либо катаклизмом.
- Духи исполняют вашу просьбу.
- Вы не платите цену, которую требует от вас Природа.
- Вы сохраняете контроль.

☐ Равновесие
Когда вы наносите урон, вы получаете равновесие 1. Касаясь кого-то и взывая к духам жизни, вы можете потратить равновесие, чтобы исцелить цель. Каждая единица равновесия позволяет исцелить 1к4 ОЗ.

Когда вы получаете уровень с шестого по десятый, выберите описанные ниже ходы или ходы для уровней второго-пятого.

☐ Свободный от обличий
Когда вы превращаетесь, бросьте 1к4 и прибавьте это число к запасу.

☐ Танец двойника
Вы научились *постигать сущность* индивидов — людей, эльфов и других — чтобы принять их обличье. Вы можете скрыть свою метку, но тогда получаете -1 ко всем броскам, пока не вернётесь в обычный облик.

☐ Кровь за кровь
Заменяет: Выживает сильнейший
В обличии любого опасного животного, ваш урон возрастает до к10.

☐ Сон друида
Взяв этот ход, вы можете создать гармоничную связь с новой землёй, если проведёте там некоторое время в покое и безопасности. Сделать это можно лишь один раз, и ведущий скажет, сколько времени это займёт и какова будет цена. С этого момента вы — дитя и этой земли тоже.

☐ Язык мира
Требуется: Язык неодушевлённого
Вашему взору доступны лекала, по которым создан мир. Вы можете применять ходы *говорить с духами, постичь сущность, превращение* по отношению к перворودным элементам: огню, воде, воздуху и земле.

☐ Сестра ловчего
Выберите один ход следопыта.

☐ Гений превращений
Требуется: Мастер превращений
Принимая обличие животного, вы можете поднять свою броню на 1 или повысить наносимый урон на 1к4. Выберите одно, когда превращаетесь.

☐ Химера
Вы можете принять обличье существа, состоящего из частей тела разных животных (до трёх). Например, медведя с орлиными крыльями и головой барана. Части каждого животного дают вам особый ход. В остальном химера подчиняется тем же правилам, что другие облики.

☐ Власть над погодой
Если на восходе персонаж находится под открытым небом, ведущий спросит вас, какая сегодня будет погода. Ответьте, и сказанное сбудется.

Имя

Гном: Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундриг, Ярл, Зоток
Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан
Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка
Человек: Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб

Внешность

Суровые глаза, безжизненные глаза, или страстные глаза
Встрёпанные волосы, короткие волосы, или поношенный шлем
Загрубевшая кожа, смуглая кожа, или шрамы
Мускулистый, гибкий или искалеченный

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон
к10

Броня

ОЗ
МАКС ОЗ = 10+Телосложение

ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ **Доброе**
Защитите того, кто слабее вас.

☐ **Нейтральное**
Победите достойного противника.

☐ **Злое**
Убейте беззащитного или сдавшегося врага.

Расы

☐ **Гном**
Договариваясь с собутыльником, можете использовать ТЕЛ, а не ХАР.

☐ **Эльф**
Выберите один вид оружия: в ваших руках оно всегда *точное*.

☐ **Полурослик**
Если вы спасаетесь от угрозы, используя свой маленький рост как преимущество, вы получаете бонус +1.

☐ **Человек**
Один раз за битву вы можете перебросить один бросок урона (как ваш собственный, так и чужой).

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

__________ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.

Я поклялся защищать ______________.

Я беспокоюсь, способен ли __________ выжить в подземельях.

___________ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

Стартовые ходы

Гнуть прутья, ломать двери

Когда вы посредством грубой силы пытаетесь разрушить какое-либо неодушевлённое препятствие, бросьте+СИЛ. ✷ На 10+ выберите три варианта из списка. ✷ На 7-9 выберите два:

- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете починить, что сломали.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которые накладывает броня.

Знаковое оружие

Это ваше оружие. На свете много подобных ему, однако это — ваше. Оно — ваш лучший друг. Ваша жизнь. Вы — его хозяин, а оно — хозяин вашей жизни. Без вас ваше оружие бесполезно, равно как вы без него. Носите его с честью.

Выберите оружие из списка (каждое имеет вес 2):

☐ Меч
☐ Топор
☐ Молот
☐ Копьё
☐ Цеп
☐ Кулаки

Выберите подходящую длину вашего оружия:

☐ Рука
☐ Взмах меча
☐ Удар копья

Выберите два особых свойства:

☐ Крюки и шипы. Бонус +1 к урону, однако вес увеличивается на 1.
☐ Острое. Пробивание +2.
☐ Идеально сбалансированное. Добавьте свойство *точное*.
☐ Зазубренное лезвие. +1 к урону.
☐ Светится, когда рядом существа определённого типа (ваш выбор).
☐ Огромные размеры. Добавьте свойства *мощное* и *месиво*.
☐ Универсальное. Выберите вторую длину.
☐ Мастерская работа. Вес -1.

Выберите, как оно выглядит:

☐ Древнее
☐ Безупречное
☐ Богато украшенное
☐ Закалённое в крови
☐ Мрачное

Воин

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. У вас есть ваше знаковое оружие и пайки (5 использований, вес 1).

Выберите, что вы используете для защиты:
- ☐ Кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение авантюриста (вес 1).
- ☐ Пластинчатая броня (броня 2, вес 3)

Выберите два варианта:
- ☐ 2 целительных зелья (вес 0)
- ☐ Щит (броня +1, вес 2)
- ☐ Противоядие (вес 0), пайки (вес 1) и припарки и травы (вес 1)
- ☐ 22 монеты

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Безжалостный
Вы получаете бонус +1к4 к наносимому урону.

☐ Наследие
Когда вы слушаете духов, обитающих в вашем знаковом оружии, они посылают вам озарение о текущей ситуации. В свою очередь, они могут задать вам несколько вопросов. Бросьте+ХАР. ✷ На 10+ ведущий опишет ясное видение. ✷ На 7-9 видение будет неточным и запутанным.

☐ Мастер защиты
Когда вы принимаете основной удар на доспех либо щит, вы не получаете урона, однако должны уменьшить величину брони вашего доспеха (или щита) на 1 каждый раз, когда совершаете этот маневр. Если броня предмета опускается до 0, то предмет уничтожен.

☐ Лучшее оружие
Наделите знаковое оружие ещё одним свойством.

☐ Взгляд убийцы
Изучая обстановку во время битвы, вы получаете +1 к броску этого хода.

☐ Допрос
Когда вы *договариваетесь*, используя в качестве рычага воздействия угрозу физического насилия, вы можете использовать СИЛ, а не ХАР.

☐ Запах крови
Если вы *рубите и кромсаете*, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к4 урона.

☐ Мультикласс: дилетант
Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

☐ Железная шкура
Вы получаете +1 к броне.

☐ Кузнец
Когда у вас есть доступ к кузнице, вы можете наделить ваше знаковое оружие волшебными свойствами другого оружия. Последнее при этом будет уничтожено.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Кровожадный
Заменяет: Безжалостный
Вы получаете бонус +1к8 к наносимому урону.

☐ Идеальная защита
Заменяет: Мастер защиты
Когда вы принимаете основной удар на доспех или щит, вы не получаете урона и делаете следующий ход против атаковавшего с +1, но должны снизить броню доспеха (или щита, на выбор) на 1 каждый раз, когда делаете этот ход. Если броня предмета опускается до 0, предмет уничтожен.

☐ Дурной глаз
Требует: Взгляд убийцы
Когда начинается битва, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ вы получаете запас 2. ✷ На 7-9 — запас 1. Если вы посмотрите в глаза персонажа ведущего, находящегося рядом, и потратите запас, он застынет на месте или отступит; он не сможет совершать никаких действий, пока вы не отведёте взгляд. ✷ При 6- противники считают вас главной угрозой.

☐ Вкус крови
Заменяет: Запах крови
Если вы *рубите и кромсаете*, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к8 урона.

☐ Мультикласс: посвящённый
Требует: Мультикласс: дилетант
Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

☐ Стальная шкура
Заменяет: Железная шкура
Вы получаете +2 к броне.

☐ Глазами смерти
В начале боя бросьте+МДР. ✷ На 10+ назовите того, кто переживёт бой, и того, кто погибнет. ✷ На 7-9 назовите того, кто переживёт бой, или того, кто погибнет. Назвать можно только персонажа ведущего, не игрока. Если существует даже крошечный шанс, что видение сбудется, ведущий должен сделать это. ✷ На 6- вы видите собственную смерть и получаете -1 на все ходы, пока битва не закончится.

☐ Знаток оружия
Рассматривая оружие противника, вы можете выяснить у ведущего, сколько урона оно наносит.

☐ Великий воитель
Когда вы, *рубя и кромсая*, получаете 12+, вы не просто наносите урон и избегаете ответного удара, но и впечатляете до глубины души, лишаете мужества или приводите в ужас вашего противника.

Имя

Таддеус, Августин, Люкс, Кассий, Адриан, Лючия, Октавия, Регул, Валерия, Сангвиний, Титаний

Внешность

Добрые глаза, пылающие глаза, или сияющие глаза
Шлем, изящная причёска, или лысый
Потрёпанный или причудливый священный символ
Мускулистый, коренастый или худой

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон

к10

Броня

ОЗ

МАКС ОЗ = 10+Телосложение

ТЕКУЩИЕ / МАКС

Мировоззрение

☐ Законное

Откажите в милосердии преступнику или неверующему.

☐ Доброе

Защищайте слабого, несмотря на опасность.

Расы

☐ Человек

Когда вы тратите хотя бы пару секунд на молитву о ниспослании знака, и спрашиваете: «Где вблизи сокрыто зло?», ведущий честно ответит вам.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Своими неправедными поступками _____________ подвергает опасности собственную душу!

Мы сражались с _____________ плечом к плечу, и я ему/ей полностью доверяю.

Я уважаю веру ______________, однако надеюсь, что в один прекрасный день он/она увидит истину.

______________ — отважный человек, мне есть чему поучиться.

Стартовые ходы

Возложение рук

Когда вы касаетесь кого-то кожа к коже и молитесь о его здоровье, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ излечите ему 1к8 урона или одну болезнь. ✷ На 7-9 цель вы лечите, но её заболевания или урон переходят на вас.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

Я есть Закон

Когда вы, взывая к власти, данной вам свыше, отдаёте персонажу ведущего приказ, бросьте+ХАР. ✷ На 7+, они, на свой выбор:

- исполняют приказ;
- медленно отступают, а затем бегут;
- атакуют вас.

✷ На 10+ вы сверх того получаете +1 на следующий ход против них. ✷ При провале они действуют, как хотят, а вы получаете -1 на следующий ход против них.

Священная миссия

Если вы ставите перед собой какую-то цель и клянётесь достичь её, сопровождая клятву молитвами и обрядом очищения, то она становится вашей священной миссией.

Выберите задачу:

- Убить ___________, настоящую чуму этих земель.
- Защитить __________ от несправедливости.
- Открыть всю правду о ___________.

Затем выберите два дара свыше:

- Способность всегда знать, в каком направлении находится ___________.
- Неуязвимость к __________ (например, клинкам, огню, зачарованию и т.п.)
- Знак того, что вы наделены властью свыше.
- Способность чуять ложь.
- Голос, для которого не существует языковых барьеров.
- Отсутствие нужды в воде, пище и сне.

После этого ведущий расскажет вам, какому обету (или обетам) вам нужно следовать, чтобы не лишиться благословения:

- обет чести (отказ от уловок и трусливых тактик);
- обет воздержания (отказ от обжорства, пьянства и плотских утех);
- обет благочестия (ежедневное исполнение религиозных ритуалов);
- обет доблести (нельзя позволить злому существу жить и чинить вред невинным);
- обет правды (запрещено лгать);
- обет радушия (помогать нуждающимся, кем бы они ни были).

Паладин

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), пластинчатой бронёй (броня 2, вес 3) и каким-то символом веры, опишите его (вес 0).

Выберите, чем вы вооружены:
- ☐ Алебарда (удар копья, урон +1, двуручное, вес 2)
- ☐ Длинный меч (взмах меча, урон +1, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)

Выберите одно из двух:
- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
- ☐ Пайки (вес 1) и целебное зелье (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Божественное покровительство
Выберите себе божество (назовите новое или выберите из числа уже известных). Вы получаете ход *молитва* и можете использовать жреческие заклинания. Выбрав этот ход, считайте себя жрецом 1 уровня. После этого каждый раз, когда вы повышаете уровень, уровень ваших жреческих способностей также увеличивается на 1.

☐ Кровавый щит
Когда вы получаете урон, вы можете сжать зубы и подавить боль усилием воли. Тогда вы не получаете урона, но вместе этого получаете одну травму (на ваш выбор). Если у вас есть все шесть травм, вы не можете использовать этот ход.

☐ Карающий удар
Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к4 к урону.

☐ Экстерминатус
Если вы выкрикиваете клятву победить какого-либо врага, вы наносите ему на 2к4 урона больше, однако остальным — на 4 урона меньше. Это продолжается до тех пор, пока противник не будет побеждён. Если это не удалось или вы вышли из боя, вы можете признать провал, однако эффект будет сохраняться, пока вы не найдёте способ искупить вину.

☐ В атаку!
Когда вы ведёте свой отряд в атаку, персонажи под вашим началом получают +1 на следующий ход.

☐ Стойкий защитник
Когда вы *встаёте на защиту* кого-либо, вы всегда получаете запас 1, даже при 6-.

☐ Помощь в атаке
Рубя и кромсая противника, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше.

☐ Святая защита
Вы получаете +1 к броне, пока исполняете священную миссию.

☐ Облечённый властью
Вы получаете бонус +1 к приказам приспешникам.

☐ Госпитальер
Исцеляя союзника, вы излечиваете на 1к8 урона больше.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Знак веры
Требуется: божественное покровительство
Когда вы видите божественную магию, вы можете спросить ведущего, от какого божества она исходит и как действует. Получите бонус +1, если действуете согласно ответам.

☐ Святой удар
Заменяет: Карающий удар
Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к8 к урону.

☐ Только вперёд!
Заменяет: В атаку!
Когда вы ведёте свой отряд в атаку, идущие за вами получают +1 на следующий ход и +2 к броне, также на следующий ход.

☐ Непоколебимый защитник
Заменяет: Стойкий защитник
Когда вы *встаёте на защиту* кого-либо, вы всегда получаете запас 1, даже при 6-. Если на броске хода выпадает 12+, вы не получаете запаса, но ближайший атакующий вас враг оказывается в сложном положении, что даёт вам явное преимущество. Какое именно, опишет ведущий.

☐ Совместная атака
Заменяет: Помощь в атаке
Рубя и кромсая, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше и он получает +1 на следующий ход против них.

☐ Божественная защита
Заменяет: Святая защита
Вы получаете +2 к броне, пока исполняете священную миссию.

☐ Облечённый властью свыше
Заменяет: Облечённый властью
Вы получаете бонус +1 к приказам приспешникам. Если вы получаете 12+, приспешники быстро преодолевают мгновение страха и сомнений и выполняют ваши приказы с исключительной точностью и рвением.

☐ Идеальный госпитальер
Заменяет: Госпитальер
Исцеляя союзника, вы излечиваете на 2к8 урона больше.

☐ Неукротимый
Если вы получили травму (в том числе от хода *кровавый щит*), получите +1 на следующий ход, направленный против причины этой травмы.

☐ Идеальный рыцарь
Исполняя священную миссию, выберите три дара свыше вместо двух.

Имя

Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет
Человек: Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана

Внешность

Дикие, пронзительные, или звериные глаза
Капюшон, спутанные волосы, или выбритая голова
Накидка, маскировочная одежда, или дорожная одежда
Гибкий, звериная грация, или энергичные движения

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон к8

Броня

ОЗ МАКС ОЗ = 8+Телосложение ТЕКУЩИЕ / МАКС

Мировоззрение

☐ **Хаотичное**
Освобождайте других из плена, реального или метафорического.

☐ **Доброе**
Вступайте в бой с противными природе сущностями, невзирая на очевидную опасность.

☐ **Нейтральное**
Помогайте животным или духам диких земель.

Расы

☐ **Эльф**
Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие* по диким землям, то вы успешно справляетесь с выбранной ролью: считайте, что получили 10+.

☐ **Человек**
Разбивая лагерь в подземелье или городе, вам не нужно использовать паёк.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
Я помогал ____________ найти путь, и за ним(ней) должок.
____________ — друг природы, а, значит, и мой друг.
____________ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.
____________ не выживет на природе, но я его/её научу.

Команда

Команда

Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...

- ...если вы вдвоём нападаете на одну цель, добавьте Свирепость животного к вашему урону.
- ...если вы *идёте по следу*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы получаете урон, добавьте его Броню к вашей.
- ...если вы *изучаете обстановку*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы *договариваетесь*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если кто-то *мешает вам*, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего.

Стартовые ходы

Выследить

Когда вы идёте по следам существа, бросьте+МДР. ✴ На 7+, вы не теряете след, пока существо существенно не сменит направление или способ передвижения. ✴ На 10+ вы также выбираете один из вариантов:

- Вы узнаёте полезную информацию цели. Спросите ведущего.
- Вы понимаете, почему след оборвался.

Снайперский выстрел

Когда вы атакуете издалека врага, которого застали врасплох, или неспособного защититься,, вы можете просто нанести урон, а можете, выбрав цель, сделать бросок и приложить ЛОВ:

- Голова ✴ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✴ 7-9: Противник оглушён и не придёт в себя ещё несколько мгновений.
- Руки ✴ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✴ 7-9: Противник роняет то, что держал в руках.
- Ноги ✴ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✴ 7-9: Противник начинает хромать и передвигается медленнее.

Животное-спутник

У вас есть сверхъестественная связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете разговаривать с ним непосредственно, однако оно всегда будет действовать согласно вашим желаниям. Придумайте имя и выберите, к какому виду оно относится:
волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +2, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +2, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +3, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2

Выберите столько сильных сторон, сколько Свирепости у животного:
быстрое, крепкое, огромное, спокойное, быстро осваивается, быстрые рефлексы, неутомимое, маскировка, беспощадное, устрашающее, острые чувства, скрытность

Ваше животное обучено сражаться с другими людьми. Выберите столько умений, сколько у него Ума:
охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, труд, путешествия
Выберите столько слабостей, сколько Инстинктов у животного:
капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое

Следопыт

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 11+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), колчаном стрел (боезапас 3, вес 1).

Выберите, чем вы вооружены:
- ☐ Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- ☐ Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копьё (удар копья, вес 1)

Выберите один вариант из списка:
- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и пайки (вес 1)
- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Сложные ходы

Вы можете взять этот ход только на втором уровне:

☐ Полуэльф
В ваш род затесался эльф (или человек), и его кровь проявляется. Вы получаете стартовый ход эльфа, если ваш герой — человек, и наоборот.

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Дикая эмпатия
Вы можете говорить с животными и понимать их.

☐ Знакомая добыча
Когда вы *копаетесь в памяти* в поисках знаний о каком-то монстре, используйте МДР, а не ИНТ.

☐ Укус гадюки
Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к4 урона оружием в неосновной руке.

☐ Маскировка
Прячась на природе, пока вы неподвижны, вас не заметят.

☐ Друг человека
Если вы позволяете животному-спутнику принять удар, предназначенный вам, никто не получает урона, но Свирепость животного опускается до 0. Если она уже равна 0, вы не можете использовать этот ход. Если вы оба отдохнёте несколько часов, Свирепость восстановится.

☐ Туча стрел
Делая залп, вы можете потратить дополнительную единицу боезапаса до броска. За каждую потраченную единицу можете выбрать дополнительную цель. Бросок хода, как и бросок урона, делается один раз.

☐ Хорошо обученный
Выберите ещё одно умение для вашего животного-спутника.

☐ Птица божия
Посвятите себя божеству (возьмите одно из имеющихся или придумайте новое). Вы получаете жреческие ходы *молитва* и *прочитать заклинание*, а по части заклинаний вы по сути становитесь жрецом первого уровня. С каждым новым уровнем ваш уровень жреческих способностей также увеличивается на 1.

☐ Следуй за мной
Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Каждая требует отдельного броска.

☐ Безопасное место
Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Дикий язык
Заменяет: Дикая эмпатия

Вы можете разговаривать с любым существом, кроме планарных и волшебных созданий, и понимать его.

☐ Моя добыча
Заменяет: Знакомая добыча

Когда вы *копаетесь в памяти* насчёт знаний о каком-либо монстре, приложите МДР, а не ИНТ. На 12+, вы вдобавок можете задать ведущему любой вопрос об этом монстре.

☐ Клыки гадюки
Заменяет: Укус гадюки

Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к8 урона оружием в неосновной руке.

☐ Прореха в чешуе Смога
Когда вы знаете уязвимое место цели, ваши стрелы приобретают свойство пробивание 2.

☐ Странник
Заменяет: Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Сделайте по два броска на каждую и выберите лучший результат в каждом случае.

☐ Действительно безопасное место
Заменяет: Безопасное место

Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*. После ночи в лагере, где вы назначали дозор, все получают +1 на следующий ход.

☐ Наблюдатель
Когда вы предпринимаете успешную попытку выследить кого-либо, вы можете задать ведущему вопрос об этом существе. Вопрос берётся из списка вопросов *изучения обстановки*.

☐ Особый трюк
Выберите ход другого класса. Пока ваше животное-спутник с вами, вы можете совместно выполнить этот ход.

☐ Необычный спутник
Ваш спутник — не обычное животное, а монстр. Опишите его. Оно получает +2 к свирепости и +1 к инстинкту, плюс новое умение.

Имя

Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук.
Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли

Внешность

Бегающие глаза или глаза преступника
Капюшон, растрёпанные волосы или короткая стрижка
Тёмная одежда, модная одежда, или обычная одежда
Гибкий, жилистый или дряблое тело

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон

к8

Броня

ОЗ

МАКС ОЗ = 6+Телосложение

ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ Хаотичное

Бросьтесь навстречу опасности безо всякого плана.

☐ Нейтральное

Действуйте скрытно, проникайте в нужные вам места незаметно.

☐ Злое

Если вы в опасности или вам грозит наказание, ищите козла отпущения.

Расы

☐ Полурослик

Атакуя дальнобойным оружием, вы получаете бонус к урону +2.

☐ Человек

Вы профессионал. Когда вы копаетесь в памяти насчёт вещей, связанных с преступлениями, или изучаете обстановку в похожей ситуации, вы получаете +1 к броску.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
Я стащил кое-что у ___________.
___________ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.
___________ знает обо мне кое-какие нелицеприятные факты.
___________ и я крутим кое-какую аферу.

Стартовые ходы

Специалист по ловушкам

Когда вы внимательно исследуете опасное место, бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ получите запас 3. ✷ На 7-9 — запас 1. Пока вы исследуете местность, вы можете потратить его, чтобы задать следующие вопросы:

- Есть ли здесь ловушка, и что заставит её сработать?
- Что сделает ловушка, если сработает?
- Что ещё интересного тут спрятано?

Ловкость рук

Запуская руку в чей-то карман или обезвреживая ловушку, бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ у вас всё получается. ✷ На 7-9 — тоже, но вы либо вызываете подозрения, либо подвергаетесь опасности, либо должны пожертвовать чем-то. Ведущий назовёт два из этих последствий; выберите одно.

Удар в спину

Когда вы атакуете в ближнем бою беззащитного или застигнутого врасплох врага, вы можете выбрать: нанести урон, как обычно, или сделать бросок+ЛОВ. ✷ На 10+ выберите два пункта из списка. ✷ На 7-9 — один.

- Противник не связывает вас ближним боем.
- Вы наносите дополнительные 1к6 урона.
- Вы получаете +1 к следующему ходу для себя или союзника.
- Вы уменьшите его броню на 1 до тех пор, пока он её не починит.

Гибкая мораль

Когда кто-то пытается определить ваше мировоззрение, можете назвать любое.

Отравитель

Вы умеете хранить и применять яды. Выберите один яд из списка ниже: вы можете использовать его без вреда для себя, и получаете три его дозы на первом уровне. Также вы можете сварить 3 дозы этого яда бесплатно при наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы. Есть яды для приёма внутрь, их добавляют в еду или питьё цели. Контактному яду нужно коснуться тела, например, с помощью клинка.

- Тагитовое масло (принимать внутрь): цель погружается в дрёму.
- Кроволист (контактный): цель получает штраф -1к4 к урону, пока не вылечится.
- Златокорень (принимать внутрь): отравленный сочтёт своим союзником следующее существо, которое увидит, пока что-то не заставит цель изменить мнение.
- Змеиные слёзы (контактный): Каждый, кто наносит урон жертве этого яда, делает два броска урона и выбирает лучший результат.

Вор

УРОВЕНЬ
ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), выбранным ядом (на 3 использования), и 10 монетами.

Выберите оружие:
- ☐ Кинжал (рука, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- ☐ Рапира (взмах меча, точное, вес 1)

Выберите дальнобойное оружие:
- ☐ 3 метательных кинжала (метательное, близко, вес 0)
- ☐ Потрёпанный лук (близко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Выберите один из вариантов ниже:
- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
- ☐ Целительное зелье (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Подлый удар
Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к6 к урону.

☐ Осторожность
Когда вы используете свои умения как мастер ловушек, вы всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-.

☐ Вкус к роскоши
Хвастаясь самой ценной из своих вещей, выберите кого-то из наблюдателей. Он сделает всё, чтобы заполучить вашу вещь или похожую.

☐ Первый выстрел
Вас не застать врасплох. Даже когда враг нападает неожиданно, вы действуете первым.

☐ Мастер-отравитель
Применив яд однажды, вы не подвергаете себя риску, используя его повторно, и добавляете его к числу ядов, которыми умеете пользоваться.

☐ Отравить
Вы заставите самый капризный яд работать, даже на острие булавки. Если вы умеете пользоваться ядом, который необходимо принимать внутрь, то вы можете нанести его на клинок без потери эффекта.

☐ Зельевар
При наличии времени на сбор материалов, и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым пользовались до этого.

☐ Везучий гадёныш
Когда противники превосходят вас числом, вы получаете +1 к броне.

☐ Полезные связи
Когда вы просите о чём-то представителей местного преступного мира, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ кто-то готов вас выручить. ✷ На 7-9 придётся обойтись чем-то похожим, или за вами остаётся должок.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Грязная драка
Заменяет: Подлый удар
Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к8 к урону, а другие атаки — +1к4.

☐ Огромная осторожность
Заменяет: Осторожность
Когда вы используете свои умения специалиста по ловушкам, вы всегда получаете дополнительную единицу запаса, даже на 6-. На 12+ вы получаете запас 3, и в следующий раз, когда вы окажетесь в нескольких шагах от ловушки, ведущий скажет, что делает эта ловушка, на что она реагирует, кто установил её и как вы можете использовать её с толком.

☐ Алхимик
Заменяет: Зельевар
При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:
- Яд работает только в определённых условиях.
- Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
- Он действует не сразу.
- У него есть очевидное побочное действие.

☐ Очень везучий гадёныш
Заменяет: везучий гадёныш
Вы получаете +1 к броне. Когда противники превосходят вас числом, этот бонус повышается до +2.

☐ Уклонение
Если, *спасаясь от угрозы*, вы получаете 12+, вам не просто удаётся спастись, вы делаете это с блеском! Ведущий даст вам шанс порисоваться, показать своё мастерство, или получить преимущество в будущем.

☐ Твёрдая рука, острый глаз
Вы можете «дать залп», метнув оружие ближнего боя. Что брошено, то потеряно (по крайней мере, пока вы это не подберёте): вы никогда не можете выбрать трату боезапаса на 7-9.

☐ Пути отхода
Когда вы в гуще событий и пора уносить ноги, назовите путь отхода, которым вы воспользуетесь и бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ вы благополучно сбегаете. ✷ На 7-9 побег вам чего-нибудь, да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажем, что. Или вы можете отказаться от мыслей о побеге и остаться.

☐ Маскировка
При наличии времени и нужных материалов, вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплекции. Действия могут вас выдать, но лицо — никогда.

☐ Ограбление
Когда вы тщательно планируете кражу чего-либо, назовите вещи, которые планируете стащить, и задайте ведущему приведённые ниже вопросы. Когда вы и ваши союзники действуете согласно ответам, то получают +1 на следующий ход.
- Кто заметит отсутствие этой вещи?
- Какое наше основное препятствие?
- Кто будет пытаться её вернуть?
- Кто ещё хочет её заполучить?

Имя

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиейстр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир
Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

Внешность

Бегающий взгляд, пронзительный взгляд или безумный взгляд
Аккуратная причёска, растрёпанные волосы или остроконечная шляпа
Поношенная мантия, модная мантия, или странная мантия
Приземистый, худой или пугающая фигура

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон
к4

Броня

ОЗ
МАКС ОЗ = 4+Телосложение

ТЕКУЩИЕ
МАКС

Мировоззрение

☐ Доброе

Используйте магию для непосредственной помощи другому.

☐ Нейтральное

Откройте связанную с магией тайну.

☐ Злое

Сейте ужас и панику с помощью волшебства.

Расы

☐ Эльф

Волшебство у вас в крови. Считайте *обнаружить магию* фокусом.

☐ Человек

Вы можете творить одно жреческое заклинание как заклинание мага.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

_____________ сыграет важную роль в предстоящих событиях. Я это предвидел!

_____________ скрывает от меня нечто важное.

_____________ питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира; я просвещу его/её в меру своих сил.

Стартовые ходы

Книга заклинаний

Вы выучили несколько заклинаний и записали их к себе книгу. Вы начинаете игру с тремя заклинаниями первого уровня и всеми фокусами. Получив новый уровень, вы записываете в книгу новое заклинание вашего уровня или ниже. Книга заклинаний имеет вес 1.

Подготовка заклинаний

Когда вы проводите около часа за изучением книги заклинаний, вы:

- Теряете все подготовленные заклинания.
- Готовите новые; их уровни в сумме не могут превышать ваш уровень +1.
- Готовите фокусы. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Чтение заклинания

Когда вы читаете подготовленное заклинание, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ вы успешно творите заклинание, и оно не стирается из вашей памяти. ✴ На 7-9 вы также творите заклинание, но выбираете один из вариантов:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности.
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на чтение заклинаний, пока не подготовите их снова.
- Прочитанное заклинание стирается из памяти. Вы не можете использовать его вновь, пока не подготовите заклинания.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний накладывает штраф на броски заклинаний.

Защита от заклинаний

Вы можете прервать любое длительное заклинание и использовать остаточную энергию для защиты от атаки. Заклинание заканчивает действовать, а вы вычитаете его уровень из нанесённого вам урона.

Ритуал

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественной магии, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны ___________.
- Вам нужна помощь от __________.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете ____________.
- Вам нужно снять зачарование с ___________, чтобы сделать это.

Маг

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 7+СИЛ. Вы начинаете игру с книгой заклинаний (вес 1) и пайками (5 использований, вес 1).

Выберите вашу защиту:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ Сумка книг (на 5 использований, вес 2) и 3 целительных зелья

Выберите ваше оружие:

- ☐ Кинжал (рука, вес 1)
- ☐ Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ Целительное зелье (вес 0)
- ☐ 3 противоядия (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов. Также с новым уровнем вы получаете заклинание в книгу.

☐ Талант

Выберите заклинание. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

☐ Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

☐ Что написано пером

Если вы *копаетесь в памяти* на предмет сведений о чём-то, о чём остальные не имеют даже понятия, получите +1.

☐ Всезнайка

Когда персонажи других игроков приходит к вам за советом, изложите им своё мнение по вопросу. Если они последуют вашему совету, то получают +1 на следующий ход, а вы записываете опыт.

☐ Расширенная книга заклинаний

Добавьте в книгу новое заклинание из списка любого класса.

☐ Знаток чар

Если у вас есть возможность провести определенное время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке, вы можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.

☐ Логика

Если вы анализируете окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

☐ Волшебный оберег

Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +2 к броне.

☐ Отражение заклинаний

Когда вы пытаетесь отразить волшебное заклинание, которое в ином случае вас заденет, укажите одно из приготовленных заклинаний и используйте его энергию для защиты: бросьте+ИНТ. ✷ На 10+ вы успешно блокируете заклинание и оно не действует на вас. ✷ На 7-9 вы тоже отражаете магию, однако заклинание, которое вы использовали, стирается у вас из памяти. Блок защищает лишь вас; если магия имела и другие цели, то она действует на них, как обычно.

☐ Быстрое обучение

Когда вы видите какое-то волшебное заклинание в действии, спросите у ведущего его название и эффекты. Вы получаете +1, если действуете, активно пользуясь полученными сведениями.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Мастер

Требуется: Талант

Выберите одно заклинание в дополнение к тому, что дал вас талант. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

☐ Великое усиление магии

Заменяет: Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете также выбрать один из вариантов указанных ниже. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

☐ Душа чар

Требуется: Знаток чар

Если у вас есть возможность провести некоторое время в месте силы (в безопасности), и волшебный предмет, вы можете зарядить этот предмет, так что он станет действовать сильнее. Ведущий определит, в чём именно это выражается.

☐ Железная логика

Заменяет: Логика

Анализируя окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР. На 12+ вы можете задать ведущему любые три вопроса, не обязательно из списка.

☐ Волшебная броня

Заменяет: Волшебная защита

Пока у вас есть хоть одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +4 к броне.

☐ Поле отражения

Требует: Отражение заклинаний

Вы можете отражать заклинания от видимых союзников, так же, как и от себя самого. Если заклинание направленно на нескольких союзников, то вы должны отражать его (и делать соответствующие броски) для каждого союзника по отдельности.

☐ Незримая связь

Вы умеете создавать незримую связь с другим существом (добровольцем, или обездвиженной жертвой). Нужно лишь провести некоторое время с объектом чар, после чего вы сможете чувствовать то, что чувствует цель, и *изучать обстановку* вокруг цели, невзирая на расстояние между вами. Если связь создана с добровольцем, то он может общаться с вами, будто вы находитесь в одной комнате.

☐ Нити марионетки

Когда вы контролируете чьи-то действия магически, впоследствии цель магии не помнит, что вы заставляли её делать, и не держит на вас зла.

☐ Энергия заклинания

Когда вы наносите урон существу, вы можете усилить его магической энергией — завершите одно из длительных заклинаний и добавьте его уровень к нанесённому урону.

☐ Собственная сила

Если у вас есть время, компоненты для магического обряда, вы можете создать ваше собственное место силы. Опишите ведущему, какой силой вы планируете его наделить, и каким образом вы привязываете эту силу к месту. Ведущий, в свою очередь, называет вам один из видов существ, чей интерес привлекает ваша работа.

Фокусы

Каждый раз, подготавливая заклинания, вы готовите и фокусы тоже. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ Свет *фокус*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать волшебный свет, по яркости равный свету факела. От пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё в точности как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы рядом с предметом.

☐ Незримый слуга *фокус* *длительное*

Вы создаёте невидимый волшебный механизм, который не умеет ничего, кроме как переносить предметы. Его нагрузка равна 3, и он несёт всё, что вы ему дали. Он не может поднимать предметы сам, может только переносить то, что вы ему дали. Предметы, которые несёт незримый слуга, со стороны выглядят как плывущие по воздуху в нескольких шагах от вас. Если незримый слуга получает хоть сколько-нибудь урона или оказывается слишком далеко от вас, то он немедленно исчезает, роняя все предметы, которые несёт. Иначе незримый слуга существует до тех пор, пока вы не прекратите поддерживать заклинание.

☐ Представление *фокус*

Вы показываете небольшие фокусы, жалкое подобие заклинаний. Если при чтении вы касаетесь предмета, вы можете слегка изменить его вид: сделать чистым или грязным, охладить или нагреть, изменить вкус, запах или цвет. Если вы читаете заклинание, не касаясь предмета, то можете создавать небольшие иллюзии — не больше себя самого. Эти иллюзии довольно топорные и никого не одурачат, только развлекут.

Заклинания 1 уровня

☐ Разговор с духами *Уровень 1* *призыв*

Назовите духа, с которым хотите поговорить (или оставьте это на долю ведущего). Вы призываете его с родного плана, достаточно близко к вам, чтобы поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос, который вы зададите, в меру своих способностей.

☐ Обнаружить магию *Уровень 1* *прорицание*

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

☐ Телепатия *Уровень 1* *прорицание* *длительное*

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговорить с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

☐ Очаровать персону *Уровень 1* *зачарование* *длительное*

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

☐ Невидимость *Уровень 1* *иллюзии* *длительное*

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не атакует кого-то. До этого момента вы не можете творить заклинания вообще.

☐ Волшебная стрела *Уровень 1* *воплощение*

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите 2к4 урона одной цели.

☐ Тревога *Уровень 1*

Читая заклинание, обойдите по периметру участок земли. Когда любое существо войдёт внутрь очерченного круга, заклинание даст вам об этом знать; даже если вы спите, оно вас разбудит. Тревога будут действовать, пока вы вновь не возьмётесь подготавливать заклинания.

Заклинания 3 уровня

☐ Развеять магию *Уровень 3*

Это заклинание атакует другое, действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

☐ Видеть сквозь время *Уровень 3* *прорицание*

Прочитав это заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало, или в другую отражающую поверхность. Ведущий опишет представшее перед вами видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

☐ Огненный шар *Уровень 3* *воплощение*

Вы создаёте могучий шар пламени, который поражает вашу цель и всех, кто находится рядом: он наносит 2к6 игнорирующего броню урона.

☐ Двойник *Уровень 3* *длительное*

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик. Ваши физические характеристики копируюи его, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

☐ Зеркальное отражение *Уровень 3* *иллюзии*

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается, и действие заклинания заканчивается.

☐ Сон *Уровень 3* *зачарование*

После прочтения этого заклинания, 1к4 видимых вам противника засыпают. Ведущий скажем, кто именно. Сон действует лишь на существ, способных заснуть. Просыпаются они от того же, что и обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

Заклинания 5 уровня

☐ **Клетка** *Уровень 5 воплощение длительное*
Вы заключаете цель в клетку из магической энергии. Ни одно существо не может ни попасть в клетку, ни выйти из неё. Клетка существует, пока вы не прочитаете другое заклинание или не развеете это. Пока заклинание действует, вы должны всегда держать клетку в поле зрения, а заключённое в ней существо слышит ваши мысли.

☐ **Планарная связь** *Уровень 5 прорицание*
Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа, или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он моет быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

☐ **Превращение** *Уровень 5 зачарование*
Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением. Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:
- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго
- Перемена затронет также и разум существа
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости

☐ **Призвать монстра** *Уровень 5 призыв длительное*
Вы призываете монстра, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим персонажем. Ему доступны лишь основные ходы, его ОЗ равны 1, модификаторы характеристик — +1, и он использует ваш базовый урон. Он также обладает 1к6 особенностями на ваш выбор:
- модификатор одной из характеристик монстра равен +2, а не +1;
- ему не свойственно безрассудство;
- он наносит 1к8 урона;
- у него крепкая связь со своим планом: +2 к ОЗ за каждый ваш уровень;
- у него есть какое-то физическое преимущество.

В зависимости вашего выбора, ведущий скажет, что вы вызвали. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не умрёт или вы не изгоните его. Пока заклинание активно, вы получаете -1 на все заклинания.

Заклинания 7 уровня

☐ **Подчинение** *Уровень 7 зачарование длительное*
Вы подчиняете разум другого касанием. Вы получаете запас 1к4 и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):
- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держат;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие.

☐ **Истинное зрение** *Уровень 7 прорицание длительное*
Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не солжёте. Пока оно в силе, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

☐ **Путь сквозь тени** *Уровень 7 иллюзии*
Вы превращаете тень в портал. Опишите место, использовав не больше слов, чем ваш уровень. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказывается в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

☐ **На всякий случай** *Уровень 7 воплощение*
Выберите заклинание 5-го уровня или ниже, и опишите условия, использовав не больше слов, чем ваш уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случиться первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно приготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

☐ **Облако-убийца** *Уровень 7 призыв длительное*
Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, прибавляет к нему ещё 1к6 (сквозь броню). Туман висит, пока вы видите затронутую им область, или пока вы его не развеете.

Заклинания 9 уровня

☐ **Антипатия** *Уровень 9 зачарование*
Назовите цель заклинании, а также тип существа или одно мировоззрение. Оказавшись в поле зрения цели, мущества указанного вида или мировоззрения немедленно убегают. Это продолжается, пока вы находитесь рядом с целью или пока не развеете заклинание. До тех пор, пока заклинание действует, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

☐ **Предупреждение** *Уровень 9 прорицание*
Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажем вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы не находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

☐ **Тюрьма души** *Уровень 9*
Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё ещё можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобожденную душу нельзя.

☐ **Убежище** *Уровень 9 воплощение длительное*
Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не рассеете заклинание.

☐ **Идеальный призыв** *Уровень 9 призыв*
Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно.

Фронт кампании

Участники

Ставки

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Фронт:

Участники

Ставки

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения:

Угроза:

Тип:

Надвигающийся ужас:

Мрачные знамения: